



Las reglas de Scorchio

Objetivo del juego: Un juego en el que tratas de conseguir la puntuación más caliente prediciendo correctamente el número de bazas que ganarás.

Jugadores: Entre 2 y 6 jugadores.

Jugar una ronda: Baraja todas las cartas de guindillas y repártelas boca abajo, por igual entre todos los jugadores. Si quedara alguna suelta, déjala a un lado pero haz saber a todo el mundo de qué carta se trata.

- El jugador que haya a la izquierda de quien haya repartido mira sus cartas y anuncia cuántas bazas cree que ganará. La más **Scorch** gana una baza (ver abajo).
- El siguiente jugador (en dirección de las manecillas del reloj) hace lo mismo y así sucesivamente, hasta que sea el turno del jugador que ha repartido; sin embargo, este no tiene permiso para predecir un número que iguale al número total de cartas que, en conjunto, tengan en sus manos (p.ej. 3 jugadores con 12 cartas cada uno - si los dos primeros jugadores predican ambos 5, el que reparte no puede decir 2).

Cómo jugar una baza:

- El primer jugador hace rodar el dado “especiado” y después establece la **Scorch** poniendo boca arriba la carta de guindilla que prefiera. **Scorch** = el número arrojado por el dado multiplicado por el número que aparece en la carta.



La **Scorch** $12 \times 5 = 60$

- El siguiente jugador hace rodar el dado y juega su propia carta de guindilla después de decidir si quiere ganar o perder la baza.
- Después de que todos los jugadores hayan hecho su jugada, el jugador con la **Scorch** más alta gana la baza.
 - En caso de empate, vence el primer jugador en establecer la **Scorch** más alta.





- El ganador da inicio a la siguiente baza.

Puntuación de una ronda: Una vez se hayan ganado todas las bazas, se concederán las puntuaciones.

- Si has igualado el número de bazas que predijiste, entonces añade un 10 a tu predicción (p.ej. si predijiste 5 y lograste 5, tu puntuación es 15), a menos que predijeras cero: en tal caso, añade 20.
- Si tu predicción no fue correcta, tu puntuación será el número de bazas que ganaste (p.ej. si predijiste 5 pero solo lograste 4, tu puntuación es 4)
- Añade la puntuación a la puntuación agregada de cada jugador.
- La siguiente ronda sigue el mismo esquema, con el siguiente jugador en la dirección de las manillas del repartiendo las cartas.

Cómo alzarse con el triunfo: Después de que todos los jugadores se hayan turnado para repartir, el jugador con la puntuación total más alta es el vencedor.

